

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin pesat berkembang. Aplikasi *game* saat ini menjadi alternatif hiburan di semua lapisan masyarakat tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutama *game* konsol, *Local Area Network (LAN)* dan *online*. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa *game-game* bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre* aplikasi *game* juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi *game* yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata. *Game* juga merupakan salah satu aplikasi yang berada didalam komputer yang digunakan untuk mengisi waktu luang dan mengobati kejenuhan. Ada berbagai macam jenis *game* antara lain *game shooting*, *game adventure*, *game strategy*, *game kartu*, *game Racing* dan lainnya. Salah satu jenis *game* yaitu *gameracing*. *Game racing* merupakan *game* yang menuntut pemain berlomba melawan pemain lain, computer atau waktu untuk mendapatkan garis finish tercepat.

Salah satu contoh *game racing* adalah *gamegowes*. *Game* ini termasuk *gameracing*, suatu *game* dengan satu user. *Game* ini dibuat untuk mencari waktu tercepat dengan tokoh utama dalam *game* mengendarai sepeda. Pembuatan

aplikasi *game* akan dibahas dalam laporan pembuatan skripsi dengan judul “*Game Gowes Berbasis Adobe Flash*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini, yaitu bagaimana membuat *Game Gowes* berjenis *racing* dengan menggunakan *adobe flash*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah aplikasi *game gowes* ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dimainkan oleh satu orang (*Singgle Player*)
2. *Game* ini menggunakan perangkat masukan berupa keyboard dan mouse untuk mengoperasikan menu dan memainkan game
3. *Game* ini terdiri dari 2 tingkatan permainan
4. *Game* ini berjenis *racing*
5. Tampilan gambar yang di gunakan dalam *game* ini berbentuk gambar dua dimensi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *game gowes* antara lain adalah :

1. Menghasilkan aplikasi *game* gowes yang bergenre racing.
2. Syarat kelulusan program studi Strata I (S1) serta untuk memperoleh gelar Sarjana di STMIK AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini adalah dapat menambah, memperdalam serta mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia menyangkut pembuatan *game* atau permainan, disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-I Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai hal-hal yang menyangkut tentang multimedia yang meliputi banyak media yaitu seni, video, *audio*, animasi, gambar dan dapat memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari multimedia dan pemanfaatannya pada bidang pendidikan.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode metodologi pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap, yaitu:

1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*). Selain itu menentukan

macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan (*design*) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Pengujian (*Testing*)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Laporan Skripsi penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini, berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori, konsep dasar yang mendukung pembuatan game gowes menggunakan flash, dasar teori, konsep dasar *game*, pengertian *game*, sejarah perkembangan *game*, jenis-jenis *game*, metodologi pengembangan multimedia, *flowchart* dan *storyboard*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan analisis dan perancangan aplikasi *game* gowes yaitu tujuan analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan *game*, konsep *game*,

perancangan diagram alir (*flowchart*), perancangan *storyboard*, serta perancangan struktur navigasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, tampilan, kinerja dan uji coba hasil sistem serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat yang kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang

